NES-IV-FRA ★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

SILENT SERVICE™

KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

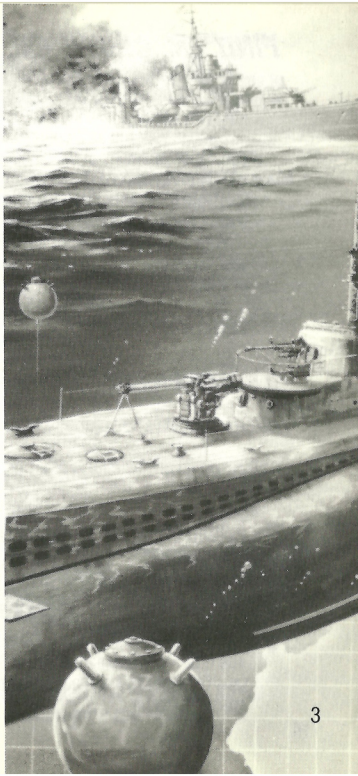
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF KONAMI!

You're now the proud owner of Konami's authentic version of Silent Service for the Nintendo Entertainment System. Silent Service was originally designed and developed by MicroProse Software Inc. We suggest that you read the following instructions thoroughly before diving below the waters of the bloody South Pacific.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/YOUR SUB 4
OPTIONS AND LEVELS 5
TERMINOLOGY/SUBMARINE CONTROLS 6
TIME SCALING DEFINED/CONNING TOWER MENU 7
COMBAT CONTROLS 8
BATTLE STATION SCREENS 9
MESSAGES AND SOUNDS/ENDING THE GAME 14
CONVOY ACTION SCENARIOS 15
WAR PATROL SCENARIOS 18
TAKING CARE OF YOUR GAME 19



FIND 'EM, CHASE 'EM, SINK 'EM!

Just above the beat of your heart, you hear hostile propellers churning through calm seas. At any second the first depth charge will explode. Your watch ticks. Sweat rolls into your eyes. As the enemy's sonar ping intensifies, you hold your breath, realizing that the pressure of an unmerciful sea is all around you.

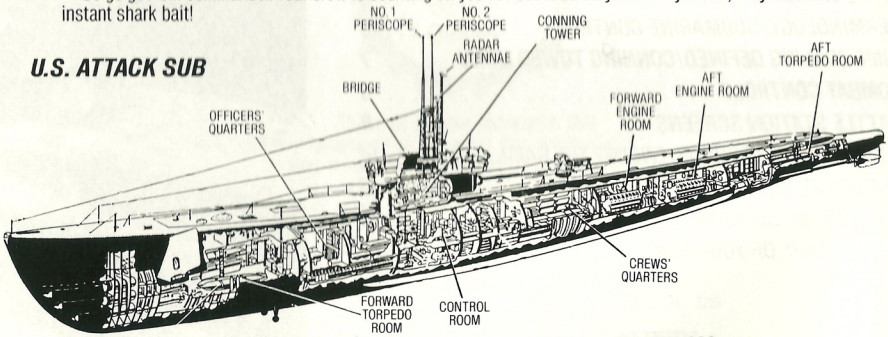
Such is your life as a commander in the elite Silent Service Force, a detailed simulation of World War II submarine missions in the bloody South Pacific.

From the moment you dive into action, you'll be confronted with the same information, problems and resources available to an actual sub captain. Your primary mission will be to take on the Japanese Navy in their home waters and to neutralize the Japanese Merchant Marine.

With a limited number of torpedoes and fuel, your goal is to sink a maximum tonnage of enemy ships and bring your sub safely back to base. Your overall evaluation from Fleet Command will be based on the number and types of ships you sink.

So go get 'em commander. Your crew is counting on you . . . because they know if you fail, they'll become instant shark bait!

U.S. ATTACK SUB



The U.S. Fleet Submarine of the Second World War was an outstanding weapon. With 200 tons of diesel fuel and a cruising range of 12,000 miles, no area of the Pacific was safe for enemy shipping.

MISSION OPTIONS There are three types of scenarios. "Torpedo/Gun Practice" places you outside the American base at Midway Island. Four old cargo ships are anchored there as torpedo and gunnery practice targets. "Convoy Actions" recreate a variety of actual submarine attacks on a convoy. "War Patrols" allow you to command an entire patrol, putting out to sea from submarine bases at Midway, Brisbane or Fremantle, continuing through a number of convoy actions, and concluding with a victorious return. (Or sunken dreams!)

To select your mission option, press the Control Pad Up or Down and lock in your decision with the A Button.

SKILL LEVELS There are four skill levels: MIDSHIPMAN (beginner), LIEUTENANT, COMMANDER (designed to be the most historically correct), and CAPTAIN (expert). The skill level effects the accuracy of torpedo runs, damage from depth charge attacks, and the skill of enemy lookouts and sonar operators.

Lock in your skill level selection by pressing the A Button.

COMBAT DIFFICULTY LEVELS You can customize your mission with various "combat levels." Each level introduces an element that's more realistic and more difficult. They include:

LIMITED VISIBILITY. If this level is selected, enemy ships which are beyond radar/sonar range won't appear on the map displays.

CONVOY ZIG-ZAGS. If this level is selected, enemy convoys will "zig-zag" (change course) at regular intervals. If this level is not selected, cargo ships will steam straight ahead unless they are attacked by torpedoes or encounter land masses.

DUD TORPEDOES. Some of your torpedoes may be "lemons" if you select Dud Torpedoes instead of No Dud Torpedoes. Dud torpedoes may hit the enemy but will not explode.

PORT REPAIRS ONLY. If this level is selected (instead of Repairs Under Fire), repairs will no longer occur automatically while in battle or on patrol.

EXPERT DESTROYERS. If this level is selected (instead of Standard Destroyers), certain enemy convoys will be escorted by "expert" destroyers. These escorts are more persistent and have better trained sonar operators.

CONVOY SEARCH. If this level is selected (instead of Close Convoys), convoys will not always appear within radar range. You'll need to search them out. Far off convoys are best sighted by performing a 360 degree periscope/binocular sweep of the horizon.

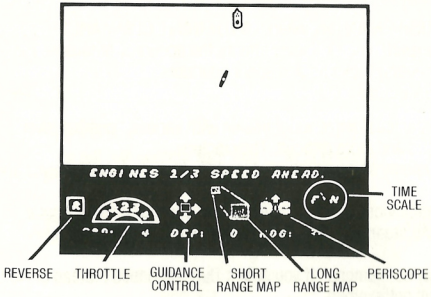
To choose your levels, press the Control Pad Up or Down, then make your selections by pressing the A Button.

OVERALL DIFFICULTY The skill level and difficulty levels you select combine to produce an overall difficulty factor from 1 to 9. This difficulty factor and the tonnage you sink will determine your ranking in the "Submariner's Hall of Fame" at the conclusion of your mission.

TERMINOLOGY

Port: The left side of the ship. **Starboard:** The right side of the ship. **Bearing:** The direction you are looking. **Heading:** The direction your ship is going.

SUBMARINE CONTROLS



To make a split-second decision, move the arrow to the desired control and press the A Button.

CONTROL FUNCTIONS

Raise or Lower Periscope: This command raises scope if it's down, and lowers it if it's up. It also sets the visual bearing to be the same as the sub's heading. You can use the periscope, in daylight only, down to a maximum depth of 44 feet.

Throttle (Speed): Choose from Dead Stop (0) to Full Speed Ahead (4).

Reverse: Use to reverse engines for an emergency escape. To change speed while in reverse, adjust the Throttle, then select Reverse again.

Guidance Control: To dive, move the arrow onto the down pointer of the Guidance Control. To surface, move the arrow onto the up pointer of the Guidance Control.

For left rudder, move the arrow onto the left pointer of the Guidance Control. This turns the sub toward the left (port). If looking at the Map screen, you will see the sub turn counterclockwise.

For right rudder, move the arrow onto the right pointer of the Guidance Control. This turns the sub toward the right (starboard). If looking at the Map screen, you will see the sub turn clockwise.

To cancel all dive and turn commands, move the arrow to the center of the Guidance Control and press the A Button.

You can also blow emergency tanks by holding down the B Button and pressing the A Button on the player 2 controller. This can halt an otherwise fatal dive, and usually brings your sub to the surface. You may perform this only once per engagement.

TIME SCALING DEFINED

In order to ensure accuracy, all ship movements, sightings, torpedo runs and dive rates are recalculated every two seconds of simulated game time. However, under most conditions it is desirable to speed up the action somewhat.

Normally the simulation proceeds at four times real-time: One minute of game time takes 15 seconds. If the "F" is selected on the clock, the time scale is doubled. Repeated pressing will continue to increase the Time Scale up to a maximum of 32 times real time (i.e. one hour of game time will take 2 minutes at time scale 8).

To increase the Time Scale, move the arrow to the "F" on the Time Scale and press the A Button. Each subsequent key press doubles the speed, to a maximum of 32 times real time speed (three key presses).

To return to the normal Time Scale, move the arrow to the "N" on the Time Scale and press the A Button. Note: You automatically return to normal time when detected by the enemy or when you fire a torpedo or the deck gun.

THE CONNING TOWER MENU SCREEN

The Conning Tower screen acts as a menu screen. From this screen, you may select any of the four detailed battle station screens: Instruments and Gauges, Maps and Charts, Periscope/Binoculars, and Damage Reports. (See pages 10-13). Use the arrow to position the captain at the desired battle station, then press the A Button. Moving the arrow to the Map Table, for example, moves the captain to the table. Press the A Button and the Map screen will appear.

You may also select two special functions from this screen. If you are playing a Training or Convoy Action scenario, the "End of Game" function will end your mission. If you are playing a War Patrol scenario, the "Continue Patrol" function ends the current convoy battle and returns you to the patrolling screen. You cannot end the battle if you are being tracked by enemy escorts, have torpedoes active, or if an enemy ship is still sinking.

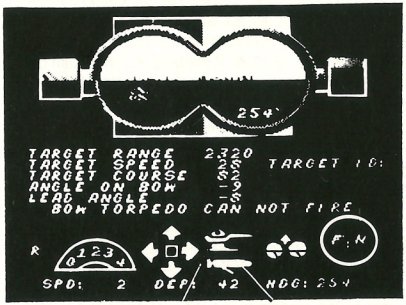
The "Quartermaster's Log" option (located at the bottom right corner of the command compartment) is used to review your accomplishments during the current patrol.

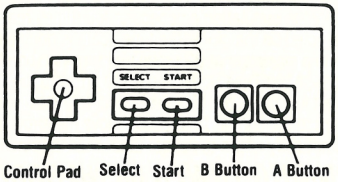
When you are at the Conning Tower screen, the simulation is paused. Note: Some selections are unavailable under certain conditions.

To choose the Conning Tower Menu, press the Select Button. Once in the Conning Tower, make selections by moving the arrow to different areas (i.e. the periscope, the map, etc.) and then press the A Button.

COMBAT CONTROLS

These controls are at your command when at Periscope/Binocular Battle Stations (see p. 12). Once again, move the arrow to your selection and press the A Button.





ATTACK CONTROLS

To identify the target under the crosshairs on the periscope/binoculars, move the arrow to the Target ID.

To fire a torpedo at the target under the white crosshairs, move the arrow onto the Torpedo Firing Control. Bow or aft tubes will be selected automatically, depending on which ones face the target.

To fire the four-inch deck gun at the target under the white crosshairs, move the arrow onto the Deck Gun Firing Control. The gun may be fired only when your sub is on the surface.

Note: Four torpedoes and gun shells (total) may be active at any one time.

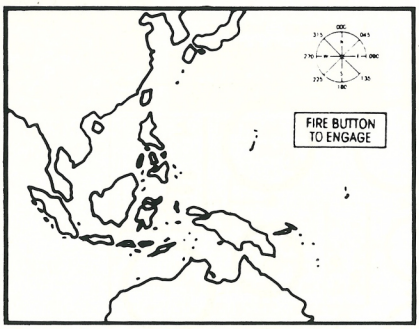
To increase gun deflection, press the Player 2 Control Pad UP. Each additional press adds 25 more yards to the deflection. You want to increase deflection when the target is moving away from you. To decrease the gun deflection, press the Player 2 Control Pad DOWN. Each additional press subtracts 25 yards from the deflection. You want to decrease deflection when the target is moving toward you. (See DECK GUN on p.19)

To rotate the periscope view left, press the Player 2 Control Pad LEFT. To rotate the periscope view right, press the Player 2 Control Pad RIGHT. (Rotating the view changes its bearing.)

To release debris and oil, use the Player 2 Control Pad and hold down the A Button while you press the B Button. The debris will rise to the surface and may convince the enemy your sub has sunk. You may release debris only once per engagement.

BATTLE STATION SCREENS

Silent Service contains multiple Battle Station screens. On each screen different information is available and different commands can be entered. The battle stations represent the main locations from which the captain manages the battle. Not all controls are operable from all screens. Be sure to note what controls are available on each screen.



WAR PATROL NAVIGATION MAPS BATTLE STATION

(War Patrol scenarios only)

When you select a War Patrol scenario you start out on this screen, which displays a map of the South Pacific Ocean. You are free to explore any area of the map. Your ship is a tiny white dot near the starting port of Fremantle, Brisbane or Midway. The patrol screen simulates the time required to proceed from your base to enemy-controlled waters, as well as the patrolling activity between engagements. (A typical patrol lasted up to two months.)

Moving on the War Patrol map: Using the Control Pad, move the arrow in the direction you wish to go. Time moves quickly while patrolling. The ocean changes from light to dark to represent day and night.

Finding the Enemy: When the ocean or screen border turns red, you've spotted a convoy. Press the A Button to exit from patrol if you want to engage in battle. Note: Enemy ships are generally found along the heavily travelled convoy routes and close to land. Valuable tanker and troop ship convoys are more likely to be found near Japan.

Getting Home: The submarine bases at Midway Island, Fremantle and Brisbane are indicated by flashing dots. When you have reached your base and the ocean turns green, you can return to port. Press the A Button to end the patrol and record your score in the Submariner's Hall of Fame.

Important Note: No other controls function on the patrol navigation screen. To make other controls work you must exit the War Patrol.

INSTRUMENTS AND GAUGES BATTLE STATION

A. Battery Level — Indicates electricity remaining in the battery. Recharge by surfacing. A fully charged battery allows one hour of high-speed maneuvering underwater and 5 to 6 hours at slow speed. If your battery is drained, you'll be unable to move underwater.

B. Battery Charge Light

C. Battery Drain Light

D. Speed — Maximum surface speed is 20 knots. Maximum submerged speed is 10 knots.

E. Depth — Zero means sub is on the surface. Maximum diving level is 500 feet.

F. Periscope Indicator — Green means it's up, black means it's down.

G. Torpedo Ready Indicator — Green means forward and aft torpedo tubes are ready. Black means they're empty. Torpedo reloading takes 10 minutes per tube. The number under each column indicates how many torpedoes remain in addition to those already in the tube. The number alongside shows the number of deck gun shells remaining.

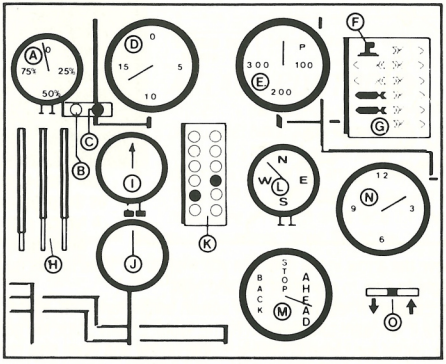
H. Fuel Levels — Shows the amount of fuel in the three main tanks.

I. Depth Under The Keel — Depth from sub to ocean's bottom. When gauge reads zero you'll run aground.

K. Christmas Tree — Indicates status of hull openings. Green means closed, red means open. Hull openings close automatically when you dive.

L. Compass — Indicates direction sub is heading.

N. Clock — Shows time of day. Dusk in the Pacific is from 7:00 P.M. (Hour 19) to 8:00 P.M. (Hour 20). Dawn is from 5:00 A.M. to 6:00 A.M.



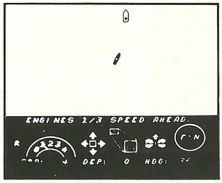
J. Water Temperature — When the dial is in the blue section, it indicates the submarine is below a thermal gradient layer. Note: Hiding below a thermal gradient layer can provide extra protection against the enemy's counter attack.

M. Throttle — 0-4 settings: All Stop, 1/3, 2/3, Full Speed and Flank (reverse) Speed.

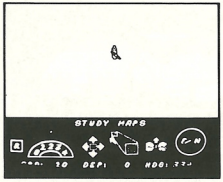
O. Dive Bubble — Shows whether the sub is diving or surfacing. The bottom line displays your current speed (in knots), depth (in feet) and heading (in degrees).

MAPS AND CHARTS BATTLE STATION

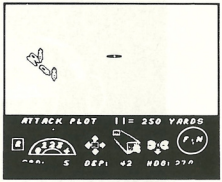
SOUTH PACIFIC MAP



PATROL AREA MAP



NAVIGATION MAP



ATTACK PLOT MAP

The maps and charts screen displays information available from the navigator and the tracking party. Map information, visual sightings, radar and sonar are combined on this screen to show the location of your submarine, torpedoes and all known enemy ships. Remember that your submarine is represented by a white dot. Torpedoes and enemy ships are black dots, and green areas represent land masses and islands.

Note: Sometimes there are enemy ships out there that you have not yet detected. These undetected ships do NOT appear on the map. Your lookouts aren't always reliable - it's wise to leave the Maps Battle Station and look around the horizon with the periscope/binoculars.

If more ships and torpedoes are active than the tracking party can handle, the most distant objects may be dropped from the map.

Zoom: You may enlarge or shrink the scale of the map to any of four levels of detail by moving the arrow onto the Small Scale or Large Scale Map and pressing the A Button. The initial map shows the entire South Pacific. The Patrol Area Map shows a 500 by 300 mile area. Zoom again and you'll see the Navigation Map, which shows 60 by 40 miles. The most detailed map is the Attack Plot Map, which shows an area of 8 miles by 5 miles. Ships are displayed on the Attack Plot.

NOTE: When the screen begins flashing, the enemy is either within range or you may have wandered off the map. You'll also notice, as you patrol the seas, that the map color changes from dark to light. This represents the passing of days and nights.

Controls Available: All Submarine and Time and Scale controls, plus "Release Debris".

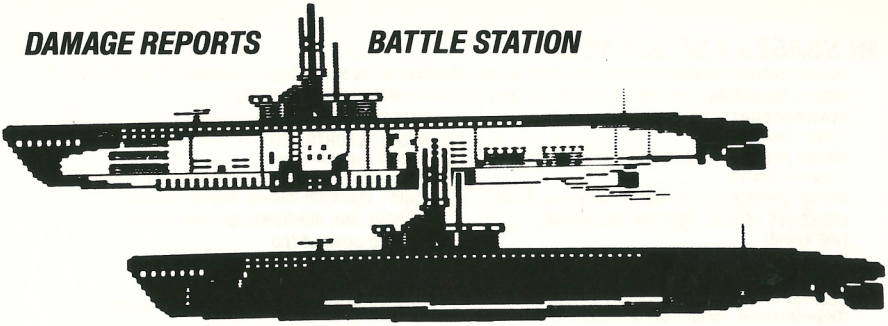
PERISCOPE/BINOCULARS BATTLE STATION

This screen displays the view through the attack periscope during daylight/dusk/dawn, and the view from the bridge's Target Bearing Transmitter Binoculars at night. The viewing area shows an enlarged image of visible ships and land. This screen may be selected when the sub is on the surface, or at periscope depth (44 feet or less) during daylight hours.

Torpedo Data Computer: When the crosshairs turn white the Torpedo Data Computer is activated and target tracking is displayed. The TDC displays the range to the target, the target's speed and the target's course. To fire a torpedo, fire the deck gun or request information, move the arrow onto the appropriate control and press the A Button.

Controls Available: All Combat controls, Faster and Normal Time.

DAMAGE REPORTS BATTLE STATION



This screen indicates the nature of any damage to the submarine. Damage may be caused by depth charge attacks or enemy gunfire. Types of damage include:

Bow/Aft Torpedo Damage: Torpedo tube doors have been damaged. The torpedoes will not fire.

Periscope Damage: The periscope housing has been damaged. The periscope cannot be lowered or raised.

Dive Plane Damage: The bow and stern dive planes have been damaged. The submarine will only dive or surface at half its normal rate.

Fuel Leaking: The external fuel tanks are leaking. Fuel will be consumed at twice the normal rate. In addition, fuel rising to the surface will make the submarine easier to detect by enemy destroyers.

Engine Damage: The main diesel engines are damaged. Surface speeds are reduced by half.

Machinery Damage: Internal pumps and engines are damaged. The extra noise makes the enemy's sonar tracking easier.

Battery Damage: Batteries are used up at twice the normal rate when submerged. If the "Port Repairs Only" combat level is not selected, repairs are attempted by the crew automatically.

Water Damage: If your sub is taking on water, the leakage rate is indicated in gallons per second (GPS). Leakage will often cause your sub to descend, although the dive planes may be able to counter-act the dive. This information is provided in the top right hand side of the Damage Reports screen.

MESSAGES AND SOUNDS

You may receive messages at any time from various members of the crew. They will appear on the top line of the screen. You will also hear the sounds of your own engines, nearby ships and torpedoes.

SONAR REPORTS DESTROYERS CLOSING ("ping" sound)

SONAR REPORTS DEPTH CHARGES DROPPED ("splash" sound)

DEPTH CHARGES EXPLODING! (explosion sound)

LOOKOUTS REPORT DESTROYERS FIRING (gun sound)

SHELL HIT! SUB DAMAGED (whistling explosion sound)

BOW (AFT) TORPEDO FIRED! 135° TRACK (torpedo launch, torpedo motor sound)

DECK GUN FIRED! (gun fire sound)

SONAR REPORTS DISTANT EXPLOSIONS (distant explosion sound)

WARNING: TEST DEPTH EXCEEDED (hull creaking sound—check the Damage Reports screen!)

WE HAVE RUN AGROUND! (grinding sound)

REPAIRS COMPLETED (check the Damage Reports screen)

BLOW EMERGENCY TANK! (alarm sound)

COLLISION! ABANDON SHIP! (grinding sound)

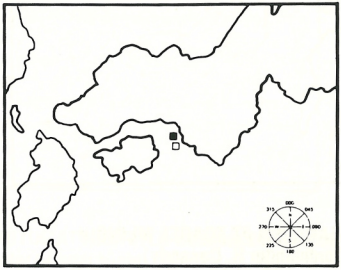
COMPLETING YOUR MISSION

Convoy Action missions end when you select the "End of Game" option. War Patrol missions end when you return to one of your bases. Either mission category ends if you are sunk or beached. In all cases you will see a screen displaying all ships which you have sunk and your final rank.

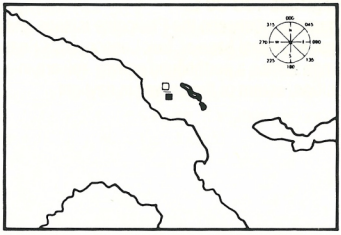
All players will rank at least Ensign. Higher levels are Lieutenant JG, Lieutenant, Lieutenant Commander, Commander, Captain, Vice-Admiral, Admiral, Fleet Admiral and ultimately WGSC (World's Greatest Submarine Captain)!

CONVOY ACTION SCENARIOS

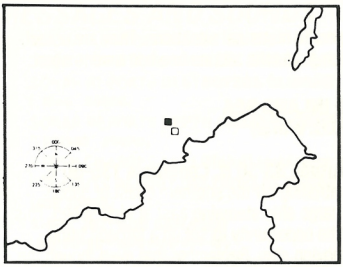
Convoy action scenarios are shorter missions which place you in specific historical situations. They are useful for becoming acquainted with the features of this simulation, practicing specific tactics or when time is short.



PLUNGER IN THE INLAND SEA
(Lt. Commander D.C. White)
Day/Submerged
Jan. 18, 1942, Latitude 33-30 N, Longitude 135-00 E.
The USS Plunger, patrolling off the southern coast of Japan, sights an escorted cargo ship steaming east at high speed. This scenario gives you the opportunity to set up a torpedo firing solution against a moving ship. Remember that even though the Torpedo Data Computer calculates the correct lead gyro angle to hit the target, it is often a good idea to fire a spread of torpedoes in case your target changes course unexpectedly.

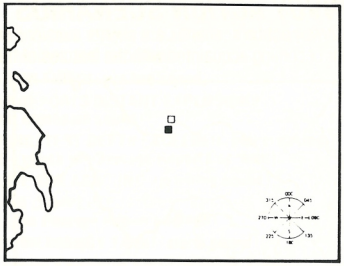


WAHOO VS. CONVOY (Lt. Commander "Mush" Morton)
Day/Surface
Jan. 26, 1943, Latitude 2-37 N, Longitude 139-42 E.
Off the New Guinea coast, USS Wahoo sights a small Japanese convoy. The situation is a submariner's dream: an unescorted convoy including a troop ship and a large oil tanker. However, the convoy has radioed for help and a destroyer is on the way! Your objective is to strike quickly and cause as much damage as possible. Be sure to use your aft torpedoes if your bow tubes are empty.



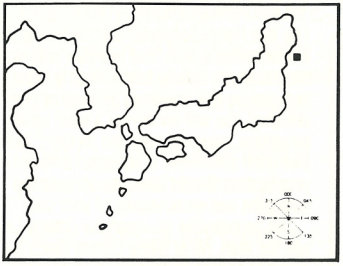
HAMMERHEAD AT BORNEO
(Commander J.C. Martin)
Night/Radar
October 1, 1944, Latitude 6-30 N,
Longitude 116-11 E.

SJ radar picks up a large escorted convoy as the USS Hammerhead patrols the northern coast of Borneo. The tanker, one of Japan's dwindling handful remaining at this stage of the war, should be your primary target. This scenario introduces night combat against an escorted convoy. You should take care to avoid being spotted as long as possible. Use moderate speeds, keep a minimum profile toward the escort, and try to time your attack so that the escort is on the other side of the convoy.

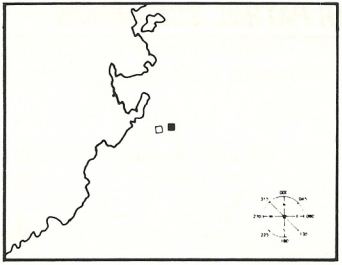


SEARAVEN AT TOAGEL MLINGUI
(Commander H. Cassedy)
January 13, 1943, Latitude 9-12 N,
Longitude 130-38 E.

Somewhere between the Philippine Islands and the Japanese naval base at Truk Lagoon, USS Searaven. comes across a northbound convoy. You are in a bad position: astern of the convoy in daylight.

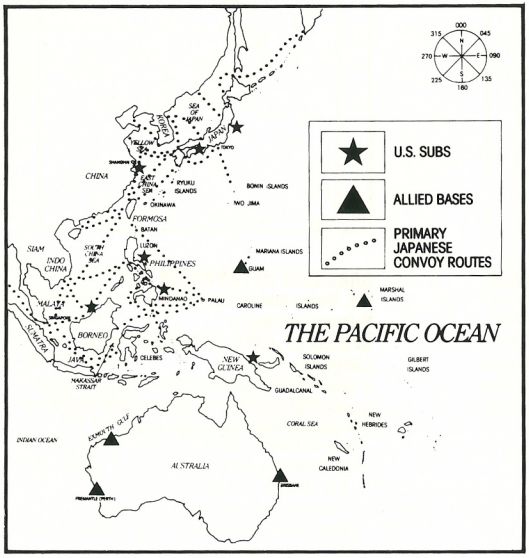


TAUTOG AT NIGHT (Lt. Commander Sieglaff)
Radar/Visual Night
March 16, 1944, Latitude 42-25 N,
Longitude 144-55 E.
Off the eastern coast of Japan, USS Tautog encounters a Japanese convoy. Night attacks depend very much on the prevailing visibility conditions. During poor visibility, a low lying sub can safely close with its target on the surface. If visibility is good, however, more caution is required.



GRAYBACK IN THE CHINA SEA
(Lt. Commander J.A. Moore)
Submerged Radar
October 21, 1944, Latitude 26-48 N,
Longitude 124-56 E.
A very difficult situation. Three radar-equipped escorts are guarding the convoy! Your best hope is a dawn or dusk periscope attack.

WAR PATROL SCENARIOS



The War Patrol scenarios are the true test of a submariner's skill. Your mission is to scour the Japanese convoy lanes, finding, attacking and sinking the maximum tonnage of enemy shipping. You will encounter a wide variety of situations, opportunities and dangers. Note that each submarine is equipped differently—your tactics should take into account the strengths and weaknesses of your sub.

For an overview of Japanese convoy lanes, see the map. All of these convoy lanes are active in scenarios that occur early in the war. As the war progresses, and the area of the Pacific controlled by Japan gradually shrinks, it becomes very difficult to find convoys in areas distant from Japan. In the scenarios that occur later in the war, it is easiest to find targets in the waters around the islands of Japan.

Treat Your KONAMIGAMES Cassette Carefully

- This KonamiGAMES cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

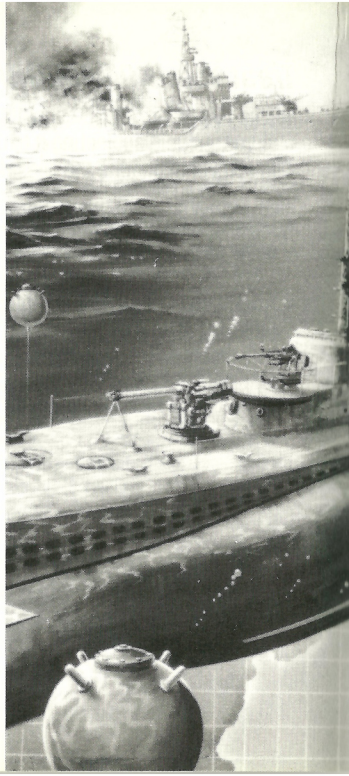
"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

BIENVENUE DANS LE MONDE DE KONAMI!

Nous vous félicitons d'avoir acheté l'authentique version KONAMI de Silent Service pour votre Nintendo Entertainment System. Silent Service a initialement été conçu et mis au point par MicroProse Software Inc. Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant de plonger dans les eaux meurtrières du Pacifique Sud.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/VOTRE SOUS-MARIN 21
OPTIONS ET NIVEAUX 22
TERMINOLOGIE/COMMANDES DU SOUS-MARIN 23
DEFINITION DE L'ECHELLE DES TEMPS/MENU DU KIOSQUE 24
COMMANDES DE COMBAT 25
ECRANS DES POSTES DE COMBAT 26
MESSAGES ET SONS/FIN DE JEU 31
SCENARIOS D'ATTAQUE DE CONVOIS 32
SCENARIOS DE PATROUILLES DE GUERRE 35
PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU 36



TROUVEZ-LES, POURCHASSEZ-LES, COULEZ-LES!

Vous entendez les pulsations de votre coeur, et le bruit des hélices ennemis fendant une mer calme. Une grenade anti-sous-marine peut exploser à tout instant. Votre montre fait tic-tac. La sueur brûle vos yeux. Le 'ping' du sonar ennemi se rapproche et vous retenez votre respiration car vous vous rendez compte que vous êtes enveloppé par un océan impitoyable.

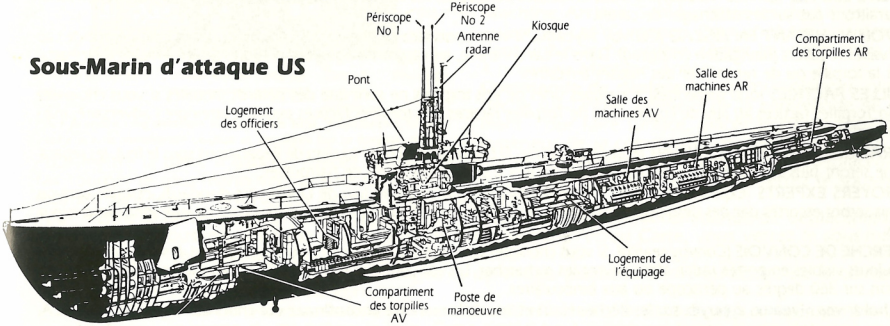
Telle est votre vie de commandant d'un submersible d'un groupement d'élite, la Silent Service Force, une simulation détaillée de missions sous-marines dans les eaux meurtrières du Pacifique Sud au cours de la deuxième guerre mondiale.

Dès votre plongée de combat, vous disposerez des mêmes informations et ressources, vous affronterez les mêmes difficultés que tout commandant d'un véritable sous-marin. Votre principale mission sera d'attaquer la flotte japonaise dans ses eaux territoriales et de neutraliser la marine marchande du Japon.

Avec une quantité limitée de carburant et de torpilles, votre objectif est de couler un tonnage maximum de navires ennemis et de ramener votre bâtiment en bon état à sa base. Votre évaluation par le Quartier Général de la Flotte dépendra du nombre et des types de bateaux que vous aurez coulés.

Allez-y mon commandant. Votre équipage compte sur vous... Il sait que si vous échouez, il sera tout de suite la proie des requins!

Sous-Marin d'attaque US



Les sous-marins US de la deuxième guerre mondiale étaient des armes redoutables. Avec leurs 200 tonnes de mazout et leur autonomie de croisière de 12,000 miles, ils mettaient en danger la navigation ennemie dans tout le Pacifique.

CHOIX DES MISSIONS Il existe trois types de scénarios. "Torpillage/exercice de tir" vous positionne à proximité de la base américaine de l'île de Midway. Quatre antiques cargos sont ancrés comme cibles pour des exercices de tir au canon et de torpillage. "Attaque de convoi" recrée une variété de véritables attaques de convois par un sous-marin. "Patrouille de guerre" vous permet d'effectuer une mission complète au départ de bases de sous-marins à Midway, Brisbane ou Fremantle, comportant toute une série d'attaques de convois, et se terminant par un retour victorieux, ou des rêves enqloutis!
Pour choisir votre type de mission, appuyez sur les flèches Haut et Bas de la manette et confirmez votre décision au moyen du bouton A.

NIVEAUX D'EXPERIENCE Il y a quatre niveaux d'expérience: MIDSHIPMAN - Enseigne (débutant), LIEUTENANT, COMMANDER (Considéré comme étant le plus correct sur le plan historique, et CAPTAIN (expert). Le niveau d'expérience conditionne la précision des tirs à la torpille, les dégâts provoqués par les grenades anti-ours-marines, et l'aptitude des vigies et des opérateur sonar ennemis. Confirmez votre niveau d'aptitude en appuyant sur le bouton A.

NIVEAUX DE DIFFICULTE DES COMBATS Vous pouvez personnaliser votre mission au moyen de divers "niveaux de combat". Chaque niveau comporte un élément qui est plus réaliste et plus difficile, à savoir:

VISIBILITE LIMITEE (Limited visibility). Si vous choisissez ce niveau, les navires ennemis situes hors de portée radar/sonar n'apparaîtront pas sur les affichages de cartes.

CONVOIS NAVIGANT EN ZIGZAG (Convoy zig-zags). Si vous choisissez ce niveau, les convois ennemis changeront de cap à intervalles réguliers (navigation en zigzag). Dans le cas contraire, les cargos navigueront en ligne droite à moins d'être attaqués á la torpille ou de rencontrer des masses terrestres.

TORPILLES FACTICES (dud torpedoes). Quelques unes de vos torpilles ne sont que des pétards mouillés si vous choisissez l'option Torpilles factices au lieu de l'option Pas de Torpilles factices. Les torpilles factices peuvent atteindre l'adversaire, mais elles n'explosent pas.

REPARATIONS AU PORT SEULEMENT (Port repairs only). Si ce niveau est choisi (au lieu de Réparations sous le feu), les réparations ne seront plus effectuées automatiquement au cours d'engagements ou de patrouilles.

DESTROYERS EXPERTS (Expert destroyers). Si vous choisissez ce niveau (au lieu de Destroyers standard), certains convois ennemis seront escortés par des destroyers 'experts'. Ces escorteurs sont plus opiniâtres et leurs opérateurs sonar sont mieux formés.

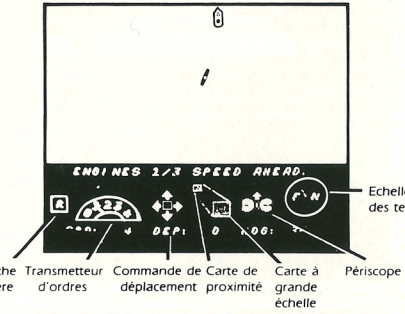
RECHERCHE DE CONVOIS (Convoy search). Si vous choisissez ce niveau (au lieu de Convois rapprochés), les convois ne seront pas toujours visibles en portée radar. Vous devrez les rechercher. Les convois lointains sont plus facilement repérés en balayant l'horizon sur 360 degrés au périscope ou aux binoculaires.

Pour choisir vos niveaux, appuyez sur les flèches Haut et Bas de la manette et confirmez vos choix au moyen du bouton A.

DIFFICULTE GENERALE Les niveaux d'expérience et de difficulté choisis se combinent pour créer un facteur de difficulté et le tonnage coulé déterminent, en fin de mission, votre rang dans le classement des Sous-Mariniers célèbres.

TERMINOLOGIE **Babord:** le côté gauche du navire. **Tribord:** le côté droit du navire. **Direction:** la direction dans laquelle vous regardez. **Cap:** la direction vers laquelle votre bâtiment se dirige.

COMMANDES DU SOUS-MARIN



Pour prendre une décision au quart de tour, positionnez la flèche sur la commande voulue et appuyez sur le bouton A.

FONCTIONS DE COMMANDE DU SOUS-MARIN

Lever ou baisser le périscope: Cette commande lève le périscope s'il est baissé, ou le baisse s'il est levé. Elle adjuste l'axe de visée avec le cap du sous-marin. Vous pouvez utiliser le périscope, de jour seulement, jusqu'à une profondeur maximum de 44 pieds.

Transmetteur d'ordres: Choisissez depuis Arrêt total (O) jusqu'à En Avant Toute (4).

Machine Arrière: Sert à mettre les machines en marche arrière en cas d'urgence. Pour changer de vitesse pendant une marche arrière, réglez la vitesse, puis choisissez à nouveau Machine Arrière.

Commande de déplacement: Pour plonger, placez la flèche sur l'index inférieur de la commande de déplacement. Pour faire surface, placez la flèche sur l'index supérieur de la commande de déplacement.

Pour mettre la barre à gauche, placez la flèche sur l'index de gauche de la commande de déplacement. Cela fait tourner le sous-marin vers la gauche (babord). En regardant l'écran Carte, vous verrez le sous-marin tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Pour mettre la barre à droite, placez la flèche sur l'index de droite de la commande de déplacement. Cela fait tourner le sous-marin vers la droite (tribord). En regardant l'écran Carte, vous verrez le sous-marin tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour annuler toutes les commandes de plongée et de virage, placez la flèche au centre de la commande de déplacement et appuyez sur le bouton A.

Vous pouvez également vider les ballasts en maintenant enfoncé le bouton B tout en appuyant sur le bouton A de la manette du deuxième joueur. Cette action peut mettre un terme à une descente qui ne pourrait être que fatale; en général, votre sous-marin fait surface. Vous ne pouvez effectuer cette manoeuvre qu'une seule fois par engagement.

DEFINITION DE L'ECHELLE DES TEMPS

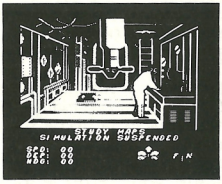
Afin d'assurer un fonctionnement précis, tous les mouvements de navires, les repérages, les trajets des torpilles et les taux de plongée sont recalculés toutes les deux secondes de temps de jeu simulé. Cependant, il est souhaitable, dans la plupart des cas, d'accélérer quelque peu l'action.

Normalement, la simulation se déroule en divisant le temps réel par quatre: une minute de temps de jeu se passe en 15 secondes. Si la lettre "F" est selectionnée sur l'horloge, l'échelle de temps est doublée. Des pressions répétées permettent d'accroître l'échelle de temps jusqu'à ce qu'elle représente 32 fois le temps réel (ainsi, une heure de durée de jeu prend 2 minutes à l'échelle 8).

Pour augmenter l'échelle de temps, placez la flèche sur le 'F' de l'échelle de temps, et appuyez sur le bouton A. Chaque pression suivante double la vitessse jusqu'à 32 fois la durée en temps réel (trois pressions suffisent).

Pour revenir à une échelle normale de temps, positionnez la flèche sur la lettre 'N' de l'échelle de temps et appuyez sur le bouton A. Remarque: un retour à une échelle normale s'effectue automatiquement quand vous êtes repéré par l'ennemi ou que vous tirez une torpille ou faites feu avec votre canon de pont.

ECRAN DE MENU DU KIOSQUE



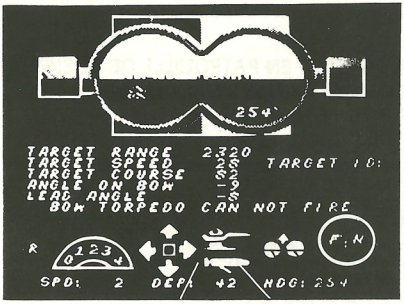
L'écran du Kiosque sert d'écran de menu. A partir de cet écran, vous pouvez choisir l'un des quatre écrans détaillés des postes de combat: Instruments et jauges, Cartes et plans, Périscope/binoculaires, et Etat des avaries. (voir pages 27-30). Utilisez la flèche afin de placer le commandant au poste de combat voulu, puis appuyez sur le bouton A. Si vous placez la flèche sur la table des cartes par exemple, le commandant prend son poste à la table. Appuyez sur le bouton A et l'écran Cartes sera affiché. Vous pouvez également choisir des fonctions spéciales à partir de cet écran. Si vous utilisez un scénario d'entraînement ou d'attaque de convoi, la fonction 'Fin de Jeu' (End of Game) terminera votre mission. Si vous jouez avec un scénario de patrouille de guerre, la conction 'Continuation de patrouille' (Continue Patrol) termine l'écran de patrouille. Vous ne pouvez pas terminer le combat si vous êtes poursuivi par des escorteurs ennemis, avez des torpilles armées, ou si un navire adverse est en train de couler.

L'option Journal de Bord (Quartermaster's Log), située dans la partie inférieure droite du poste de commandement, sert à examiner vos réalisations durant la patrouille en cours. Quand vous vous trouvez dans l'écran Kiosque, la simulation est momentanément interrrompue. Remarque: Quelques sélections sont indisponibles sous certaines conditions.

Pour choisir le menu Kiosque, appuyez sur le bouton Select. Une fois à l'intérieur du kiosque, faites vos sélections en plaçant la flèche sur différents emplacements (exemple: le périscope, la carte, etc.), ensuite appuyez sur le bouton A.

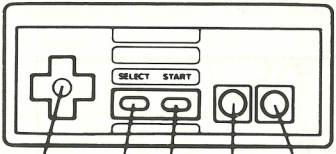
COMMANDES DE COMBAT

Ces commandes sont à votre disposition quand vous êtes aux postes de combat Périscope/ binoculaires (voir page 29). A nouveau, placez la flèche sur votre choix et appuyez sur le bouton A.



Canon de Commande de tir

Torpilles Commande de tir



Manette Multidirectionnelle

Select

Start

Bouton B

Bouton A

COMMANDES D'ATTAQUE

Pour identifier l'objectif aligné derrière les fils cruciformes de visée du périscope/binoculaires, positionnez le flèche sur Identité de l'objectif (Target ID).

Pour tirer une torpille contre l'objectif aligné derrière les fils cruciformes blancs de visée, positionnez la flèche sur la commande de tir de torpille (Torpedo firing control). Les tubes AV ou AR seront sélectionnés automatiquement en fonction de leur position par rapport à l'objectif.

Pour faire feu avec le canon de pont (4 pouces) sur la cible alignée derrière les fils cruciformes blancs de visée, positionnez la flèche sur la commande de tir du canon de pont (Deck gun firng control).

Le canon ne peut être utilisé que lorsque votre sous-marin est en surface.

Remarque: Quatre torpilles ou obus seulement peuvent être armés à tout moment.

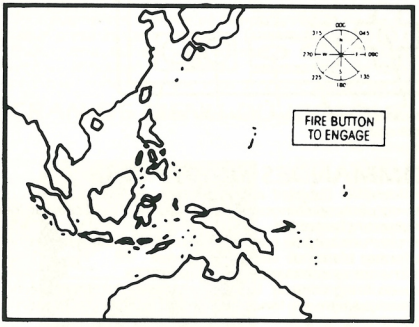
Pour augmenter la portée de tir du canon, appuyez sur la flèche HAUT de la manette du deuxième joueur. Chaque pression supplémentaire ajoute 25 yards de portée (environ 23 mètres). Vous voulez augmenter la portée quand votre objectif s'éloigne de vous. Pour diminuer la portée de tir du canon, appuyez sur la flèche BAS de la manette du deuxième joueur. Chaque pression supplémentaire soustrait 25 yards de portée environ. Vous voulez diminuer la portée quand votre objectif se rapproche de vous.

Pour faire tourner le périscope vers la gauche, appuyez sur la flèche GAUCHE de la manette du deuxième joueur. Pour faire tourner le périscope vers la droite, appuyez sur la flèche DROITE de la manette du deuxième joueur. (Changer la vue modifie la direction de la visée).

Pour évacuer des débris et de l'huile, utilisez la manette du deuxième joueur et maintenez enfoncé le bouton A tout en appuyant sur le bouton B. Les débris remonteront à la surface et pourront peut-être laisser croire à l'adversaire que votre sous-marin a coulé. Vous ne pouvez évacuer des débris qu'une seule fois par engagement.

ECRAN DES POSTES DE COMBAT

Silent Service comporte de nombreux écrans de postes de combat. Chaque écran présente des informations différentes et peut accepter des ordres différents. Les postes de combat représentent les principaux endroits à partir desquels le commandant livre bataille. Toutes les commandes ne sont pas disponibles sur tous les écrans. Veillez à noter quelles sont les commandes disponibles sur chaque écran.



NAVIGATION EN PATROUILLE DE GUERRE POSTE DES CARTES DE COMBAT

(pour scénarios de patrouilles de guerre seulement)

Vous débutez avec l'écran ci-contre chaque fois que choisissez un scénario de patrouille de guerre; cet écran présente une carte du Pacifique Sud. Vous êtes libre d'explorer n'importe quelle partie de cette carte. Votre bâtiment est un minuscule point blanc près du port de départ de Fremantle, Brisbane ou Midway. L'écran de patrouille simule le temps nécessaire
pour voyager de votre base jusqu'aux eaux contrôlées par l'ennemi, ainsi que les opérations de patrouille entre les engagements. Une patrouille typique durait deux mois.

Déplacements sur la carte de patrouille de guerre: En vous servant de la manette de commande, orientez la flèche dans la direction où vous voulez aller. Le temps passe vite en patrouille. L'océan s'éclaircit ou s'obscurcit pour représenter le jour et la nuit.

Trouver l'ennemi: Quand l'océan ou le bord de l'écran passe au rouge, vous avez repéré un convoi. Appuyez sur le bouton A pour abandonner la patrouille si vous voulez engager le combat. Remarque: Les navires ennemis sont généralement repérés le long des routes très fréquentées par les convois à proximité des terres. Les convois de précieux pétroliers et de transports de troupes seront généralement trouvés près du Japon.

Retour à la base: Les bases de sous-marins de l'île de Midway, de Freemantle et de Brisbane sont représentées au moyen de points clignotants. Quand vous avez atteint votre base et que l'océan se colore en vert, vous pouvez regagner votre port. Apuyez sur le bouton A pour terminer la patrouille et enregistrer vos résultats dans le classement des Sous-Mariniers célèbres.

Remarque importante: Aucunes autres commandes ne fonctionnent sur l'écran de navigation de patrouille. Pour que les autres commandes fonctionnent, vous devez quitter le scénario de patrouille de guerre.

POSTE DE COMBAT DES INSTRUMENTS ET DES JAUGES

A. Niveau des accumulateurs - Indique l'électricité restant dans les accumulateurs. Rechargez-les en faisant surface. Des accumulateurs en pleine charge donnent une autonomie d'une heure de manoeuvres à grande vitesse en plongée, et de cinq à six heures à vitesse réduite. Si vos accumulateurs sont complètement déchargés, vous serez incapable de vous déplacer sous l'eau.

B. Témoin de charge des accumulateurs

c. Témoin de décharge des accumulateurs

D. Vitesse - La vitesse maximum en surface est de 20 noeuds. La vitesse maximum en plongée est de 10 noeuds.

E. Profondeur - Zéro indique que le sous-marin est en surface. La profondeur de plongée maximum est de 500 pieds.

F. Indicateur de périscope - Il est vert quand le périscope est levé, noir quand il est abaissé.

G. Indicateur de préréparation des torpilles - Le vert indique que les tubes AV et AR sont prêts. Le noir indique qu'ils sont vides. Il faut 10 minutes pour charger un tube. Le nombre en dessous de chaque colone indique le nombre de torpilles en réserve en plus de celles qui sont déjà dans les tubes. Le nombre de côté indique le nombre d'obus en réserve.

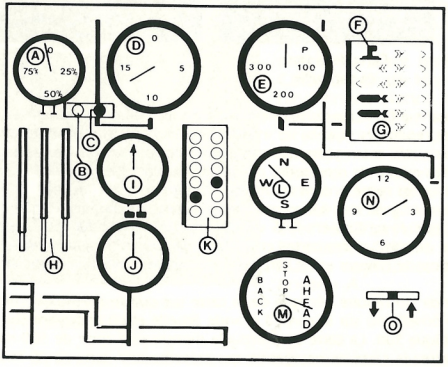
H. Niveaux de carburant - Indique la quantité de carburant restant dans les trois réservoirs principaux.

I. Passant - La distance entre la quille du sous-marin et le fond de la mer. Quand la jauge indique zéro, vous allez toucher le fond.

K. Arbre de Noël - Montre la position des écoutilles. Le vert indique qu'elles fermées, le rouge qu'elles sont ouvertes. Les coutilles se ferment automatiquement quand vous plongez.

L. Compas - Indique la direction du sous-marin.

N. Horloge - Donne l'heure du jour. Le crèpuscule dans le Pacifique dure de 19 heures à 20 heures. L'aube va de 5 à 6 heures du matin.

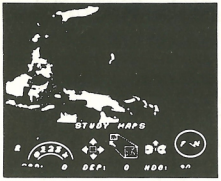


J. Température de l'eau - Quand l'aiguille est dans le secteur bleu, cela indique que le sous-marin est placé sous une couche de gradient thermique. Remarque: se cacher sous une couche de gradient thermique peut fournir une protection supplémentaire contre les contre attaques ennemies.

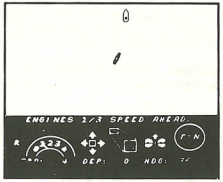
M. Commande des vitesses - Valeurs de O à 4: arrêt total, 1/3, 2/3, Pleine vitesse et En arrière.

O. Indicateur de plongée - Indique si le sous-marin plonge ou remonte à la surface. La ligne inférieure donne votre vitesse actuelle (en noeuds), votre profondeur (en pieds), et votre cap (en degrés).

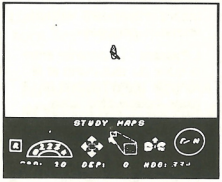
POSTE DE COMBAT DES CARTES ET DES PLANS



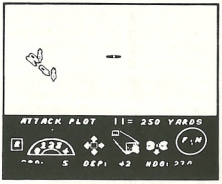
Carte du Pacifique Sud



Carte de la zone de patrouille



Carte de navigation



Carte de tracé d'attaque

L'écran des cartes et des plans affiche les renseignements donnés par le navigateur et l'équipe de repérage. Les données de la carte, les repérages visuels, les informations sonar et radar sont combinés sur cet écran pour montrer la position de votre sous-marin, des torpilles et de tous les navires ennemis connus.

N'oubliez pas que votre sous-marin est représenté par un point blanc, les torpilles et les navires ennemis sont des points noirs, les zones vertes représentent les masses continentales et les îles.

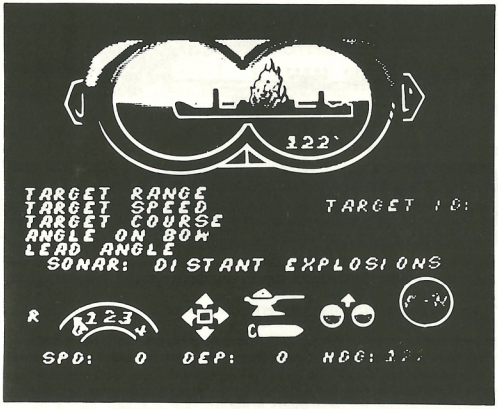
Remarque: Il arrive parfois qu'il y ait des bâtiments ennemis dans les parages et que vous ne les ayez pas détectés. Ces navires non repérés ne figurent PAS sur la carte. Vos vigies ne sont pas toujours très sûres. Il est sage de quitter le poste de combat des cartes et de faire un tour d'horizon avec le périscope/binoculaires. Si l'équipe de repérage a trop de navires et de torpilles à suivre, les objects les plus éloignés peuvent être effacés de la carte.

Zoom: Vous pouvez agrandir ou réduire l'échelle de la carte sur quatre niveaux de détail en positionnant la flèche sur la carte à petite échelle ou sur la carte à grande échelle et en appuyant sur le bouton A. La carte initiale montre tout le Pacifique Sud. La carte de patrouille montre une zone de 500 miles par 300. Faites un nouveau zoom, et vous verrez la carte de navigation qui présente une zone de 60 miles par 40. la carte la plus détaillée est la carte de tracé d'attaque qui décrit une zone de 8 miles par 5. Les navires sont montrés sur cette carte.

REMARQUE: Quand l'écran commence à clignoter, cela signifie soit que l'ennemi est à portée ou que vous êtes sorti de la carte. Vous remarquerez également, pendant que vous patrouillez les mers, que la couleur de la carte passe du foncé au clair. Cela représente le passage des jours et des nuits.

Commandes disponibles: Toutes les commandes du sous-marin ainsi que celle de l'échelle des temps, plus celle d'évacuation de débris.

POSTE DE COMBAT PERISCOPE/BINOCULAIRES



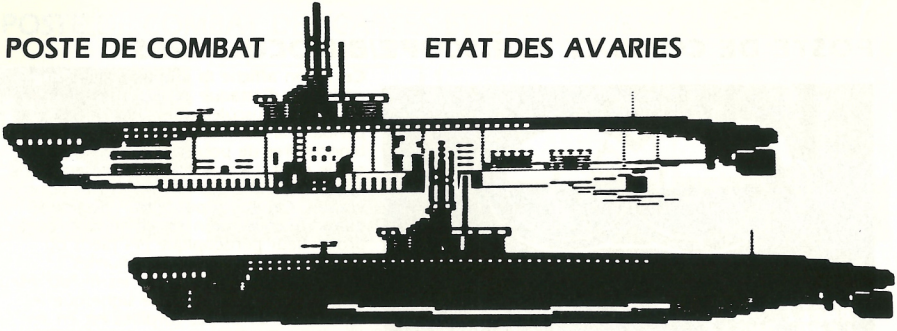
Commandes disponibles: Toutes les commandes de combat, Temps accéléré et normal.

Cet écran affiche la vue au-travers du périscope d'attaque pendant les périodes de jour/crépuscule/aube, ainsi que la vue, pendant la nuit, transmise par les binoculaires de poursuite de cible, placés sur le pont. La vue obtenue présente une image agrandie des navires et des terres visibles. Cet écran peut être sélectionné quand le sous-marin est en surface, ou à profondeur périscopique (44 pieds ou moins) pendant les heures diurnes.

Calculateur de tir: Quand les fils du viseur deviennent blancs, c'est le signe que le calculateur de tir des torpilles est en service; les données de poursuite de cible sont affichées. Le calculateur transmet la distance de l'objectif (target range) , sa vitesse (target speed) et sa direction (target course). Pour lancer une torpille, faire feu avec le canon de pont ou demander des informations, placez la flèche sur la commande appropriée et appuyez sur le bouton A.

POSTE DE COMBAT

ETAT DES AVARIES



Cet écran indique la nature de toute avarie subie par le sous-marin. Des dommages peuvent être causés par des grenadages ou du tir ennemi. Les types d'avaries comprennent:

Dégâts aux tubes lance-torpille AV/AR: Les portes des tubes lance-torpille sont endommagées. Vous ne pouvez plus tirer à la torpille.

Dégâts Périscope: Le logement du périscope est endommagé. Le périscope ne peut plus être baissé ou levé. Dégâts gouvernail de plongée: Les gouvernails avant et arrière sont endommagé. Le sous-marin ne peut plonger ou remonter en surface qu'à une vitesse réduite de 50%.

Fuite de carburant: Les réservoirs externes de carburant fuient. La consommation de carburant est doublée. De plus, du carburant remonté en surface facilite la détection du sous-marin par les destroyers ennemis.

Dégâts Moteurs: Les moteurs diesel principaux sont endommagés. La vitesse de surface est réduite de moitié.

Dégâts Machines: Les pompes internes et les machines sont endommagées. Le bruit supplémentaire facilite le repérage par les sonars adverses.

Dégâts accumulateurs: La consommation des accumulateurs est multipliée par deux en immersion. Si le niveau de combat 'Réparations au port seulement' n'a pas été choisi, l'équipage s'efforcera automatiquement de faire des réparations.

Voies d'eau: Si votre sous-marin fait eau, le taux sera indiqué en gallons par seconde (GPS). Cette avarie provoque fréquemment une descente du sous-marin, bien que les gouvernails de profondeur puissent agir en sens inverse. Cette information est indiquée dans le coin supérieur droit de l'écran Etat des Avaries.

MESSAGES ET SONS

Vous pouvez recevoir, à n'importe quel moment, des messages de divers membres de l'équipage. Ils apparaîtront sur la ligne supérieure de l'écran. Vous entendrez également le bruit de vos moteurs, celui des navires proches, ainsi que celui des torpilles.

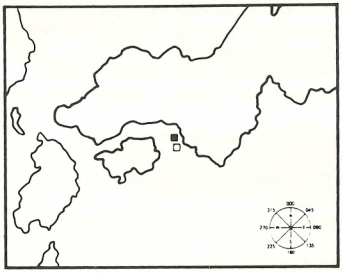
CE SONAR INDIQUE QUE DES DESTROYERS SE RAPPROCHENT (son 'ping')
CE SONAR INDIQUE LANCEMENT GRENADES ANTI-SOUS-MARINES (son 'splash')
EXPLOSION DE GRENADES ANTI-SOUS-MARINES (bruit d'explosion)
LES VIGIES SIGNALENT DES DESTROYERS OUVRANT LE FEU (bruit de cannonade)
TOUCHE! SOUS-MARIN ENDOMMAGE (explosion preécédée d'un sifflement)
TORPILLE AV (AR) TIREE! DIRECTION 135° (lancement de torpille, bruit de moteur de torpille)
CANON DE PONT, FEU! (bruit de tir au canon)
SONAR INDIQUE DES EXPLOSIONS LOINTAINES (bruit d'explosions lointaines)
ALERTE: PROFONDEUR AUTORISEE DEPASSEE (bruit de craquements de coque - vérifier l'état des avaries)
NOUS AVONS TOUCHE LE FOND! (bruit de raclements)
AVARIES REPAREES (vérifier l'écran d'état des avaries)
PURGER LES BALLASTS DE SECOURS! (siréne d'alerte)
COLLISION! ABANDONNEZ LE NAVIRE! (bruit de raclements)

FIN DE MISSION

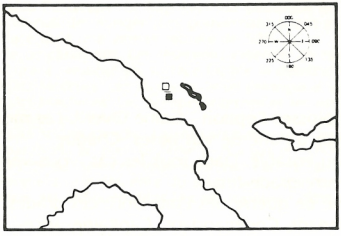
Les missions d'attaque de convois se terminent quand vous choisissez l'option "Game Over". Les missions de patrouille de guerre se terminent quand vous retournez à l'une de vos bases. Chaque catégorie de mission se termine également si vous étes coulé ou ensablé. Dans tous les cas, vous verrez un écran montrant tous les navires que vous avez coulés et votre grade final.
Tous les joueurs ont au moins le grade d'Enseigne de la marine de guerre des Etats-Unis. Les grades supérieurs sont Lieutenant JG, Lieutenant, Lieutenant Commandant, Commandant, Capitaine, Vice-Amiral, Amiral, Amiral de la flotte et, au niveau le plus élevé, WGSC (World's Greatest Submarine Captain, littéralement As des As des sous-Mariniers).

SCENARIOS D'ATTAQUE DE CONVOIS

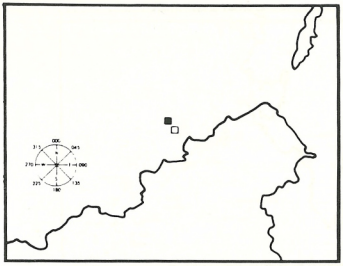
Les missions d'attaque de convois sont des missions plus courtes qui vous placent dans des situations historiques spécifiques. Elles servent à vous familiariser avec les éléments de cette simulations, en pratiquant des tactiques spécifiques ou dans un court laps de temps.



PLONGER DANS LA MER INTERIEURE
(Lt. Commandant D.C. White)
Jour/Immersions
18 janvier 1942, Latitude 33-30 N, Longitude 135-00 E.
Le USS Plunger, en patrouille au large de la côte sud du Japon, repère un cargo avec escorte faisant route à toute allure vers l'Est. Ce scénario vous permet d'élaborer une solution d'attaque à la torpille contre un navire en mouvement. Souvenez-vous que, bien que le calculateur de tir détermine l'angle de déflexion correct pour toucher l'objectif, il est sage de tirer une gerbe de torpilles au cas où votre cible changerait de cap à l'improviste.



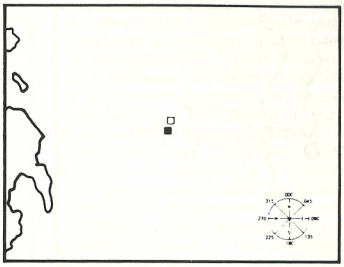
WAHOO CONTRE CONVOIS
(Lt. Commandant 'Mush' Morton)
Jour/Surface
26 janvier 1943, Latitude 2-37 N, Longitude 139-42 E.
Au large des côtes de la Nouvelle-Guinée, le USS Wahoo repère un petit convoi japonais. Cetta rencontre est celle à laquelle rêvent tous les sous-mariniers: un convoi sans escorte composé d'un transport de troupe et d'un gros pétrolier. Toutefois, le convoi a émis un appel à l'aide et un destroyer est en route! Votre objectif consiste à frapper rapidement et à causer autant de dommages que possible. Veillez bien à utiliser vos torpilles AR si vos tubes AV sont vides.



HAMMERHEAD A BORNEO

(Commandant J.C. Martin)
Nuit/Radar
1er octobre 1944, Latitude 6-30 N, Longitude 116-11 E.

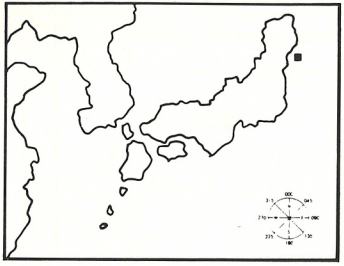
Le radar détecte un important convoi sous escorte alors que le USS Hammerhead patrouille dans les parages de la côte nord de Bornéo. Le pétrolier, un des rares rescapés de la flotte japonaise à cette époque, doit être votre objectif principal. Ce scénario vous fait découvrir les conditions de combat de nuit contre un convoi escorté. Vous devrez veiller à n'être repéré que le plus tard possible. Naviguez à allure moyenne, tâchez de vous faire ignorer par le bâtiment d'escorte, et essayez de synchroniser votre attaque de façon telle que l'escorteur soit sur l'autre flanc de convoi.



SAERAVEN A TOAGLE MLINGUI

(Commandant H. Cassedy)
13 janvier 1943, Latitude 9-12 N, Longitude 130-38 E.

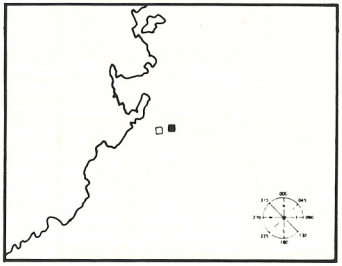
Quelque part entre les Philippines et la base navale japonaise du lagon de Truk, le USS Searaven croise un convoi faisant route vers le nord. Vous êtes en mauvaise posture: derrière le convoi en plein jour.



TAUTOG DE NUIT

(Lt. Commandant Sieglaff)
Radar/A vue, de nuit
16 mars 1944, Latitude 42-55 N, Longitude 144-55 E.

Au large des côtes orientales du Japon, le USS Tautog rencontre un convoi japonais. Les attaques de nuit dépendent énormément des conditions de visibilité. En cas de visibilité médiocre, un sous-marin en surface présente une silhouette basse qui lui permet de se rapprocher, sans trop de risques, de sa proie. Par contre, si la visibilité est bonne, il faut beaucoup plus de prudence.

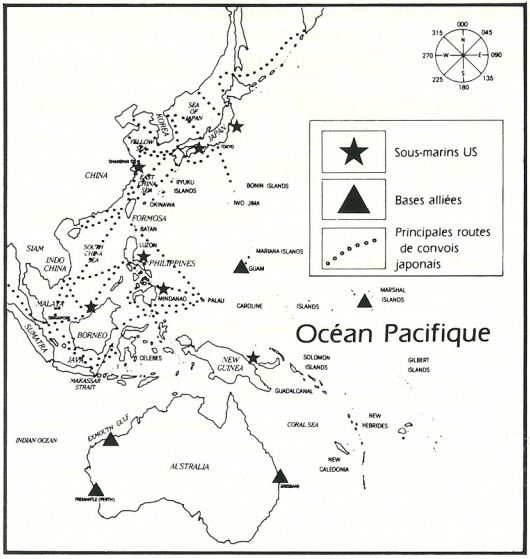


GRAYBACK EN MER DE CHINE

(Lt. Commandant J.A. Moore)
Radar immergé
21 october 1944, Latitude 26-48 N, Longitude 124-56 E.

Une situation des plus difficiles. Trois escorteurs équipés de radar protègent le convoi! Votre seul espoir est d'attaquer au périscope, à l'aube ou au crépuscule.

SCENARIOS DE PATROUILLE DE GUERRE



Les scénarios de patrouille de guerre constituent le véritable test des talents d'un sous-marinier. Votre mission consiste à dévaster les routes empruntées par les convois japonais, en trouvant, en attaquant et en coulant le maximum de tonnage de navires ennemis. Vous aurez à faire face à grande variété de situations, de dangers et d'occasions. Vous verrez que chaque sous-marin dispose d'un équipement différent. Par conséquent votre tactique devra tenir compte des forces et des faiblesses de votre submersible.

Examinez cette carte pour avoir une vision d'ensemble des routes suivies par les convois japonais. Elles sont toutes actives dans les scénarios concernant le début des hostilités. Par la suite, le périmètre contrôlé par les Japonais devenant de plus en plus restreint, il devient difficile de trouver des convois éloignés du Japon. Dans les scénarios se déroulant vers la fin de la guerre, il est plus facile de trouver des cibles dans les eaux proches de l'archipel nippon.

PRENEZ SOIN DE VOTRE CASSETTE KONAMI

* Cette cassette KONAMI est un appareil de haute précision équipée de circuits électroniques complexes. Evitez de la soumettre à des chocs intempestifs ainsi qu'à des températures extrêmes. N'essayez jamais d'ouvrir ou de démonter la cassette.

* Ne touchez pas aux bornes et ne les laissez pas entrer en contact avec de l'humidité sous peine d'endommager les circuits du jeu.

* Veillez à ce que votre console soit TOUJOURS hors tension quand vous installez ou quand vous retirez la cassette.

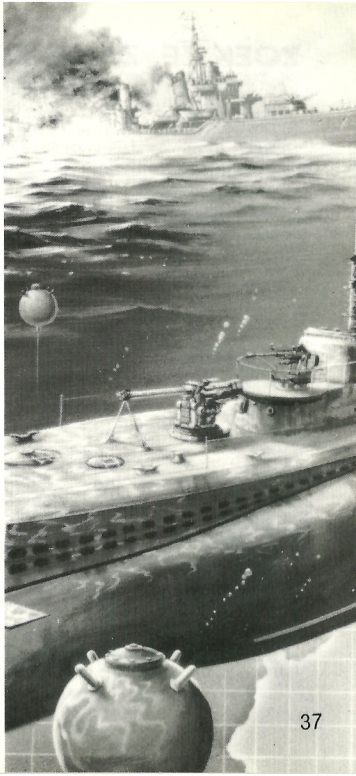
"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

WELKOM IN DE WERELD VAN KONAMI!

Je bent nu eigenaar van KONAMI'S Silent Service voor het Nintendo Entertainment System. Silent Service was oorspronkelijk ontworpen en ontwikkeld door MicroProse Software Inc. Lees de gebruiksaanwijzing goed door voordat je onderduikt in de wateren van de Grote Oceaan.

INHOUDSOPGAVE

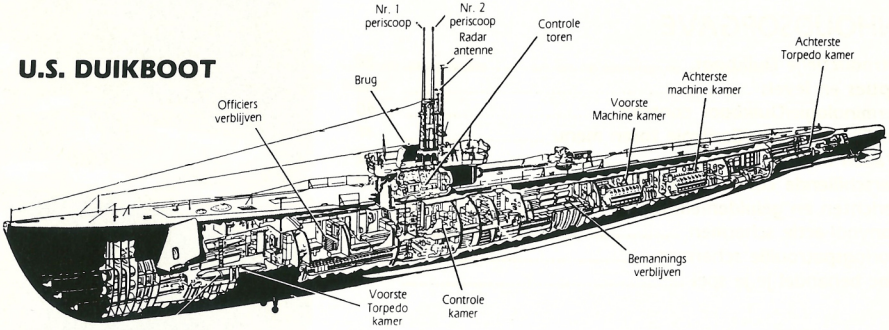
Introductie/je Duikboot *38*
Opties en levels *39*
Terminologie/Duikboot controls *40*
De Tijdsverdeling/Controle toren menu *41*
Wapen controls *42*
Verschillende commandocentra *43*
Berichten en geluiden/einde van het spel *48*
Konvooi-actie schermen *49*
Oorlogspatrouille schermen *52*
Hoe behandel je je spel *53*



ZOEK ZE, ZAAG ZE OP EN VERNIETIG ZE!

Net iets harder dan je hart klopt de motor van een torpedojager door de stille oceaan. Iedere seconde kan de eerste dieptebom afgaan. Je begint te zweten. De sonarpiep van de vijand komt steeds dichterbij en je realiseert je dat de zee om je heen genadeloos zal toeslaan.
Zo leef je als commandant in de Silent Service strijdkrachten, in een realistische simulatie van de Tweede Wereldoorlog in de grote stille oceaan.
Vanaf het moment dat je onderwater duikt, wordt je geconfronteerd met dezelfde informatie, problemen en middelen als een echte duikboot commandant. Je eerste missie bestaat uit het uitschakelen en je duikboot weer veilig in de haven brengen. Je beloning door de vlootcommandant hangt af van het aantal en types gezonken schepen.
Jaag ze dus op! De bemanning rekent op je .....omdat ze weten dat als het mislukt, ze allemaal direct haaienvoer worden.

U.S. DUIKBOOT



De U.S. Duikboot was een uitstekend wapen tijdens de Tweede Wereldoorlog. Met 200 ton diesel en een actiebereik van 12.000 mijlen was er geen veilige plaats in de stille oceaan..

MISSIE OPTIES Er zijn drie verschillende gevechtsmodes. Bij 'Torpedo/Geweer Oefenen' lig je ergens voor de amerikaanse basis op de Midway Eilanden. Voor je liggen vier oude vrachtschepen voor anker als doel voor je torpedo- en geweeroefeningen. In 'Konvooi Actie' moet je een konvooi schepen onder vuur nemen. In 'Oorlogspatrouille' leidt je een hele patrouille, vertrekkend van een basis op Midway, Brisbane of Fremantle, die een aantal konvooi-opdrachten uitvoert en dan als de grote overwinnaar weer naar huis gaat (of al lang verdronken is!) Kies met OMHOOG/OMLAAG op de vierpuntsdruktoets de missie en druk op A om te bevestigen.

SPEL LEVELS Er zijn vier verschillende spel levels: MIDSCHIPMAN (beginner), LIEUTENANT, COMMANDER (echt zoals vroeger) en CAPTAIN (expert). Het spel level beinvloedt de nauwkeurigheid van de torpedoschoten, de schade van de dieptebommen en de slimheid van de vijand om je te ontdekken. Kies je spel level en druk op A om te bevestigen.

MOEILIJKHEIDSGRAAD VAN DE STRIJD Je kunt je spel moelijker, maar ook mooier en realistischer, maken met de 'moeilijkheidsgraden'. Hier kun je uit kiezen:

LIMITED VISIBILITY. Als je dit kiest, komen de vijandelijke schepen die buiten sonar en radarbereik zijn niet op je kaart.

CONVOY ZIG-ZAGS. Bij dit level gaan de vijandelijke konvooien zigzaggend over het water. Als je dit niet kiest, gaan de konvooien zigzaggend over het water. Als je dit kiest, komen de vijandelijke schepen die buiten sonar en radarbereik zijn niet op je kaart.

DUD TORPEDOES. Sommige torpedo's zijn 'dood' als je voor 'Dud' torpedo's' in plaats van 'Non-Dud torpedo's' kiest. Een Dud torpedo raakt de vijand wel, maar ontploft niet.

PORT REPAIRS ONLY. Als je voor dit level kiest, worden er onderweg geen reparaties uitgevoerd aan je duikboot.

EXPERT DESTOYERS. Als je dit level kiest, worden de torpedojagers van de vijand ineens experts. Ze worden hardnekkiger en hebben betere sonarapparatuur.

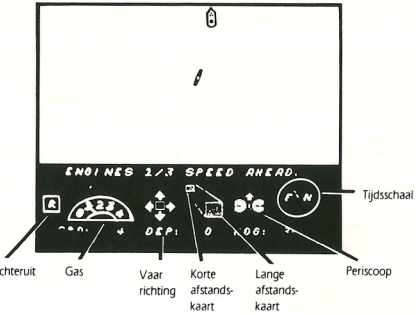
CONVOY SEARCH. Bij dit level verschijnen de konvooien lang niet altijd op je radarscherm. Je moet ze gaan zoeken. Verweg varende konvooien ontdek je het beste met een 360 graden draai met je periscoop langs de horizon.

Kies het level met OMHOOG en OMLAAG op de vierpuntsdruktoets en druk op A om de keuze te bevestigen.

ALGEMENE MOEILIJKHEIDSGRAAD De spel levels en moeilijkheidsgraden die je kiest vormen samen de algemene moeilijkeidsgraad. Een cijfer van 1 tot 9. Samen met het cijfer bepaald het aantal gezonken vijandelijke schepen je plaats in de Marine Ere-galerij aan het eind van je missie.

TERMINOLOGIE **Bakboord:** De linkerkant van het schip. **Stuurboord:** De rechterkant van het schip. **Bearing:** De richting waarin je kijkt. **Heading:** De richting waarin het schip gaat.

DUIKBOOT CONTROLS



CONTROLE FUNCTIES

Periscoop omhoog of omlaag: Met dit commando gaat periscoop omhoog of omlaag. Hij richt de periscoop ook in dezelfde richting waarin de duikboot vaart. Je kunt de periscoop alleen overdag gebruiken en als je niet dieper vaart dan 44 voet.

Gas (snelheid): Kies van Dead Stop (O) tot Volle Kracht Vooruit (4).

Achteruit: Draai de motoren in de achteruit om een noodstop te maken. Om de snelheid te veranderen, geef je eerst gas en gebruik je daarna weer 'achteruit'.

Vaarrichting: Richt de pijl op omlaag om te duiken en richt de pijl op omhoog om te stijgen en boven water te komen.

Om naar links te gaan moet je de pijl bij links zetten. De duikboot buigt nu af naar links (bakbooard). Als je op je kaartje kijkt, zie je de duikboot tegen de klok in draaien.
Om een duik/stijg of draaicommando te stoppen, moet je het pijltje in het midden zetten en op A drukken.
Je kunt ook de noodtanks opblazen door de B knop ingedrukt te houden en dan op A te drukken. Doe dit op controller Nr.2. Dit kan je redden van een fatale duik en brengt je duikboot weer veilig terug naar de oppervlakte. Dit kun je maar 1 keer per opdracht doen!

DE TIJDSVERDELING

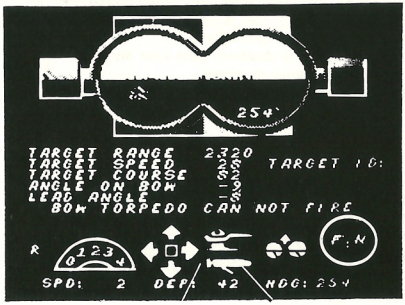
Om zo nauwkeurig mogelijk te zijn, worden alle bewegingen van het schip, de omgeving, torpedo-banen en duiksnelheden om de twee seconden nagebootste speltijd bijgesteld. Je kunt deze snelheid ook veranderen. Normaal is een spelseconde vier keer sneller als een gewone seconde: Een minuut speltijd is gelijk aan 15 seconden. Als je 'F' kiest op de klok, wordt de tijdsverhouding verdubbeld. Als je erop blijft drukken, kun je de speltijd maximaal 32 keer zo snel maken als de gewone tijd (een uur speltijd verloopt dan in 2 minuten op tijdsnelheid 8).
Je kunt de snelheid opvoeren door het pijltje bij de 'F' te zetten en dan op A te drukken. Elke keer als je op A drukt, verdubbeld de tijd tot een maximum van 32 keer de gewone tijd (drie keer drukken).
Kies voor de 'N' en druk dan op A als je weer op normale snelheid wilt gaan spelen. N.B.: Je gaat automatisch weer terug naar normale snelheid als je ontdekt wordt door een vijand, een torpedo afschiet of het geweer op het dek gebruikt.

CONTROLE TOREN MENU

De controletoren werkt als menuscherm. Vanuit deze controletoren kun je de vier commandocentra kiezen: Instrumenten en Meters, Kaarten en Plannen, Periscoop/verrekijker en Schade Rapport. (Zie pagina's 44-47). Zet met de controller de commandant bij de juiste commandopost en druk dan op A. Als je het pijltje bij de Karrtentafel zet, gaat de commandant naar de tafel toe. Druk nu op A en je ziet de Kaartenkamer.
Je kunt op dit scherm ook twee speciale functies kiezen. Als je aan het trainen bent of met een Konvooi-actie bezig bent, kun je het spel stoppen met 'End of Game'. Als je met een oorlogspatrouille bezig bent, kun je met 'Continue Patrol' stoppen met je huidige strijd en ga je terug naar het patrouillescherm. Je kunt niet stoppen met de strijd als je wordt gevolgd door een vijand, torpedo's actief hebt, of als een schip nog aan het zinken is.
De 'Kwartiermeester's logboek' keuze (rechtsonder in de hoek van de commandopost) kun je gebruiken om al je overwinningen in bij te houden. Als je in de controletoren bent, is het spel tijdelijk in pauze. N.B.: Sommige keuzes zijn niet mogelijk onder bepaalde omstandigheden.
Druk op de Select toets als je naar de controletoren wilt. Kies in de controletoren de mogelijkheid die je wilt gaan spelen met het pijltje (periscoop, kaart etc.) en druk daarna op A om verder te gaan.

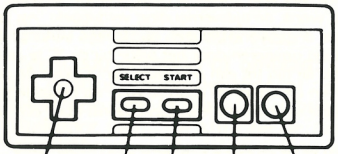
WAPEN CONTROLS

Deze controls staan tot je beschikking bij Periscoop/Verrekijker (zie pagina 46). Maak je keuze met het pijltjes en druk op A.



Dekgeweer Vuur Vizier

Torpedo Vuur Vizier



Vierpuntsdruktoets Select Start B Knop A Knop

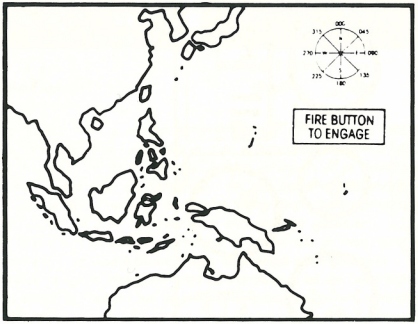
AANVAL CONTROLS

Om het doel te herkennen, moet je bij Periscoop/Verrekijker het pijltje bij Target ID zetten
Als je een torpedo af wilt schieten, zet het pijltje dan bij Torpedo Vuur Vizier. Voorste of achterste torpedokamer wordt automatisch gekozen aan de hand van de richting van het schip. Om het vier-inch dekgeweer te bedienen, moet je het pijltje bij het Dekgeweer Vuur Vizier zetten. Je kunt het geweer alleen gebruiken als het schip boven water is.

N.B.: Je kunt de vier torpedo's en kogelmagazijnen elk moment gebruiken. Om het geweerbereik te veranderen, moet je de vierpuntsdruktoets van controller 2 gebruiken. Elke keer als je op OMHOOG drukt, reikt hij 25 yards verder. Je kunt dit gebruiken als de vijand van je wegvaart. Als je op OMLAAG drukt, gaan er 25 yards af. Dit zul je vooral gebruiken als de vijand snel op je af komt varen.
Om de periscoop naar links te laten draaien, druk je op LINKS van controller 2. Om naar rechts te draaien, moet je op RECHTS van controller 2 drukken. (Je kunt met de periscoop 360 graden ronddraaien). Om lucht en olie te laten ontsnappen, moet je op Controller 2 de A knop ingedrukt houden en dan op B drukken. Door het zien van lucht en olie zal je vijand denken dat je gezonken bent. Je kunt dit maar 1 keer per gevecht doen.

VERSCHILLENDE COMMANDOCENTRA

Silent Service bestaat uit een aantal verschillende commandocentra. Op elk scherm staan verschillende en kun je verschillende commando's uitvoeren. De commandant werkt op deze commandocentra. Je kunt niet alle commando's gebruiken op elk scherm. Kijk goed welke commando's je voor welk scherm kunt gebruiken.



OORLOGSPATROUILLE NAVIGATIE KAARTEN COMMANDOCENTRA

(Alleen bij de oorlogspatrouille mode)

Als je kiest voor een Oorlogspatrouille, begin je altijd op dit scherm. Dit is de Stille Oceaan. Je kunt elk gebied van de kaart verkennen. Je schip is het kleine witte puntje bij een van de havens Fremantle, Brisbane of Midway. Op het patrouilleschermm zie je hoe lang het duurt voor je uit de basis bij het vijandelijke gebied bent en wat je moet doen tussen de patrouilles door. (Een echte patrouille duurt ongeveer twee maanden).

Bewegen over de oorlogspatrouille kaart: Gebruik de vierpuntsdruktoets om de juiste richting aan te geven. De tijd gaat snel bij een patrouille. De oceaan verandert van donker naar licht om het verschil dag/nacht aan te geven.

De vijand vinden: Als de oceaan of de schermrand rood wordt, heb je een konvooi gevonden. Druk op A als je van je patrouille af wilt wijken en de schepen aan wilt vallen. N.B.: Je vindt de vijandelijke schepen meestal op de druk bevaren handelsroutes en vlak langs het vaste land. Waardevolle taker- en troepenschepen vindt je meestal in de buurt van Japan.

Naar huis gaan: De duikbootbases op de Midway Eilanden, Fremantel of Brisbane zijn aangegeven met knipperende puntjes. Als je je basis bereikt hebt, wordt de oceaan groen en kun je naar de haven. Druk op A als je je patrouille hebt voltooid en je naam bij wilt gaan zetten in de eregalerij van de Marine.

Zeer belangrijk: Je kunt niets anders doen op het patrouille navigatie scherm. Om andere dingen te kunnen doen, moet je eerst op patrouille gaan.

INSTRUMENTEN EN METER COMMANDOPOST

A. Batterij level - Geeft aan hoe vol de batterij nog is. Met een volledig opgeladen batterij kun je onder water een uur op volle snelheid of tussen de 5 of 6 uur op normale snelheid varen. Als je batterij leeg is, kun je niet meer onder water varen.

B. Batterij Laden lamje

C. Lege Batterij lampje

D. Snelheid - Maximale oppervlakte snelheid is 20 knopen. Maximale snelheid onder water is 10 knopen.

E. Diepte - Nul betekent dat je aan de oppervlakte bent. Je kunt mximaal 500 voet onder water.

F. Periscoop indicator - Groen betekent omhoog, zwart betekent omlaag.

G. Torpedo Ready lampje - Groen betekent dat beide torpedokamers klaar voor gebruik zijn. Zwart betekent dat ze beide leeg zijn. Het kost 10 minuten om te herladen. Het aantal dat onder de meter staat, is het aantal dat je nog hebt naast degene die klaar liggen. Het nummer ernaast is het aantal magazijnen dat je nog hebt voor je dekgeweer.

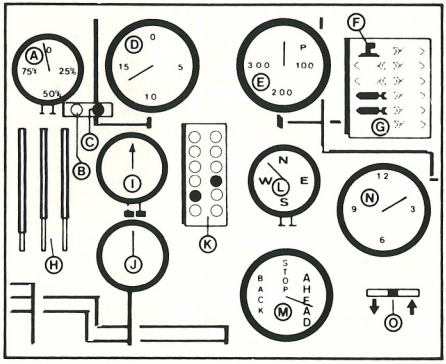
H. Brandstof meter - Laat zien hoeveel brandstof je nog hebt.

I. Diepte onder de kiel - Ruimte tussen de boot en de grond. Als hier nul staat, lig je vast op de grond.

K. Kerstboom - Laat zien of de luiken open of dicht zijn. Groen is gesloten, rood is open. Ze gaan automatisch dicht als je gaat duiken.

L. Kompas - Geeft de vaarrichting aan.

N. Klok - Geeft de tijd aan. Zonsondergang is in dit gebied tussen 7:00 PM (1900 uur) tot 8:00 PM (2000 uur). Zonsopgang is tussen 5:00 AM en 6:00 AM.



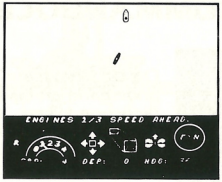
J. Water temperatuur - Als de meter in het blauwe gedeelte is, is het water rond de duikboot onder een thermische graad. N.B.: Als je je verbergt in water van deze temperatuur, heb je minder kans om ontdekt te worden.

M. Gas- Keuze 0-4. Totale stop, 1, 2, 3, Volle Snelheid en halve kracht (achteruit)

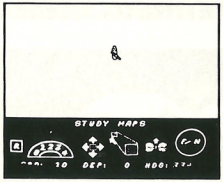
O. Duik Bel - Geeft aan of je duikt of aan de oppervlakte bent. Onderaan staat je huidige snelheid (in knopen), diepte (in voet) en richting (in graden).

KAARTEN EN PLANNEN COMMANDOCENTRUM

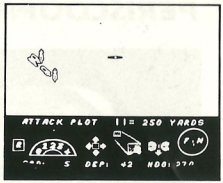
STILLE OCEAAN KAART



PATROUILLE GEBIED KAART



NAVIGATIE-KAART



AANVALSPLAN-KAART

Bij het kaarten en plannen scherm krijg je inforatie van de navigator en de verkenningseenheid. Op dit scherm zie je een combinatie van kaartinformatie, het echte uitzicht, sonar en radarbeelden en hier kun je dus de positie van je schip, de torpedo's en alle bekende vijandelijke schepen in je directe omgeving zien. Onthoudt dat jouw schip aangegeven wordt door een witte stip. De torpedo's en alle bekende vijandelijke schepen in je directe omgeving zien. Onthoudt dat jouw schip aangegeven wordt door een witte stip. De torpedo's en vijandelijke schepen zijn aangegeven met zwarte schepen en het vaste land en de eilanden zijn groene gebieden.

N.B.: Soms sijn er ook vijandelijke schepen die je nog niet ontdekt hebt. Deze onbekende schepen verschijnen ook NIET op de kaart. Je uitkijkposten zijn niet altijd betrouwbaar - het is dus verstandig om af en toe de situatie aan de oppervlakte te gaan bekijken met de Periscoop of de Verrikijker.

Als er meer torpedo's en vijandelijke schepen in het gebied zijn dan de kaart kan bevatten, vallen degene op de grootste afstand af.

Zoom: Je kunt de schaal van de kaart veranderen in vier groottes door het pijltje op de 'Small Scale' of Large Scale Map' te zetten en daarna op A te drukken. De eerste kaart vertoond de hele Stille Oceaan. Op de Patrouille Gebied kaart zie je een gebied van 500 bij 300 mijlen. Als je verder inzoomt zie je de navigatie kaart, een gebied van 60 bij 40 mijlen. De meest duidelijke kaart is die van het Aanvalsplan, waarop je een gebied van 8 bij 5 mijlen ziet. Schepen zie je op de Aanvalsplan kaart.

N.B.: Als het scherm begint te knipperen, is er een vijand dicht in de buurt of ga jij zelf bijna van de kaart af. Je zult ook merken dat als je patrouille vaart op zee, de zee van donker naar licht verandert. Dit geeft het verschil dag/nacht aan.

Beschikbare controls: Alle Duikboot, Tijd en Schaal controls plus 'Laat olie ontsnappen.'

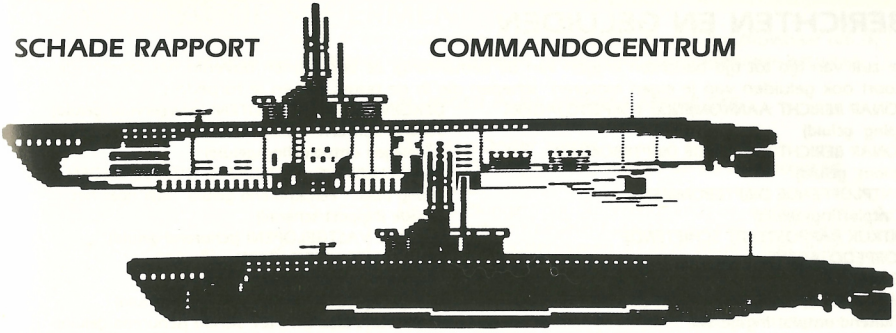
PERISCOOP/VERREKIJKER COMMANDOCENTRUM

Op dit scherm kun je overdag, bij zonsondergang en bij zonsopgang door de periscoop kijken. 's Nachts kun je op de uitkijk staan met de speciale Nachtuitvoering van de verrekijker. Het scherm geeft je een vergroot beeld van alle schepen en landspunten om je heen. Je kunt dit scherm kiezen als je aan de oppervlakte bent, of als je niet meer dan 44 voet onder water bent. Onder water kan alleen als het licht is.

Torpedo Data Computer: Als de randen wit worden, is de Torpedo data computer aangezet en zie je de doelzoeker. De TDC geeft informatie over de afstand tot het doelwit, de snelheid van het doelwit en de richting waarin het vaart. Om een torpedo af te schieten, met het geweer te schieten of om informatie te krijgen, moet je het pijltje bij de juiste keuze zetten en dan op A drukken.

Beschikbare controls: Alle Wapen controls, Snelle en Normale tijd.

SCHADE RAPPORT COMMANDOCENTRUM



Op dit scherm zie je de schade aan je duikboot. De schade wordt veroorzaakt door dieptebommen of kanonschoten van de vijand. Deze schade kun je oplopen:

Voorste/Achterste Torpedo Schade: Torpedo vuurtunnels zijn beschadigd. Je kunt geen torpedo's afschieten.

Periscoop Schade: De periscoop is beschadigd. Je kunt hem niet meer omhoog of omlaag halen.

Duikkamers Schade: De stuurboord en bakboord duikkamer zijn beschadigd. Je kunt nog maar met de helft van de snelheid stijgen of dalen.

Brandstof Lek: De buitenste brandstoftanks lekken. Je gaat nu twee keer zo snel door je brandstof heen. De brandstof drijft ook naar de oppervlakte, waardoor je makkelijker te ontdekken bent.

Motor Schade: Interne pompen en motoren beschadigd. Door het extra geluid ben je makkelijk te volgen.

Batterij Schade: De batterij gebruikt nu onder water twee keer zoveel. Als je niet voor 'Port repairs only' hebt gekozen, probeert de bemanning automatisch de schade snel te verhelpen.

Water Schade: Als je duikboot water maakt, staat dat aangegeven in Gallons (liters) per seconde (GPS). Als je lekt, duik je natuurlijk nog verder, maar misschien kunnen de duikkamers de val wat afremmen. Deze informatie zie je rechts bovenin het scherm bij het Schade Rapport Scherm.

BERICHTEN EN GELUIDEN

Je zult van tijd tot tijd berichten krijgen van de bemanning. Ze verschijnen bovenin het scherm. Je hoort ook geluiden van je eigen motoren, schepen die in de buurt zijn en je torpedo's.

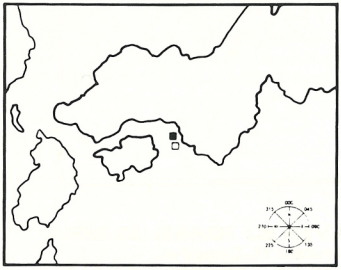
SONAR BERICHT AANKOMENDE TORPEDOJAGERS ('ping' geluid)
SONAR BERICHT VALLENDE DIEPTEBOMMEN ('plons' geluid)
ONTPLOFFENDE DIEPTEBOMMEN! (Ontploffingsgeluid)
UITKIJK RAPPORTEERT SCHIETENDE TORPEDOJAGERS (Geweergeluid)
GERAAKT! DE DUIKBOOT IS BESCHADIGD (Fluitend ontploffingsgeluid)
TORPEDO AFGESCHOTEN! RECHT OP Z'N DOEL AF (Torpedo gelanceerd, torpedo motorgeluid)
DEKGEWEER AFGESCHOTEN! (geweervuur geluid)
SONAR BERICHT VERAF GELEGEN EXPOLOSIES (afgelegen ontpoloffingsgeluid)
WARSCHUWING: TEST DIEPTE OVERSCHREDEN (Romp maakt een krakend geluid - kijk naar het Schade Rapport scherm!)
WE ZIJN VASTGELOPEN! (schurend geluid)
REPARATIES UITGEVOERD (kijk naar Schade Rapport scherm)
BLAAS DE NOODTANKS OP! (alarmgeluid)
BOTSING! VERLAAT HET SCHIP! (schurend geluid)

EINDE VAN JE MISSIE

De Konvooi Actie Opdracht eindigt als je 'End of Game' kiest. Oorlogspatrouille eindigt als je weer terug bent in een van je bases. Elke opdracht eindigt als je zinkt of vastloopt. Aan het eind zie je in ieder geval alle schepen die je hebt laten zinken en je uiteindelijke rang.
Alle spelers eindigen op z'n minst als Ensign. Hogere rangen zijn Lieutenant JG, Lieutenant, Lieutenant Commandant, Commandant, Kapitein, Vice-Admiraal, Admiraal, Vloot Admiraal en uiteindelijk WBDK ('s Werelds Beste Duikboot Kapitein)!

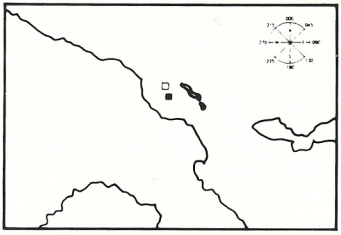
KONVOOI-ACTIE SCHERMEN

Konvooi acties zijn korte missies die je in een historische situatie plaatsen. Ze zijn erg bruikbaar om de mogelijkheden van deze simulatie te testen, speciale tactieken proberen te kijken wanneer het spannend wordt.



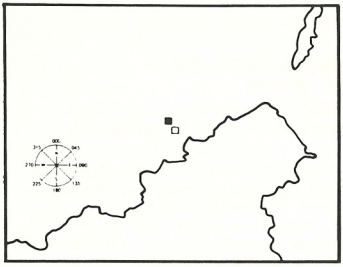
PLUNGER IN DE BINNENLANDSE ZEE
(Lt. Commandant D.C. White)
Overdag/Onder water
18 jan. 1942, Breedtegraad 33-30 N, Lengtegraad 135-00 O.

De USS Plunger, patrouillerend langs de zuidkust van Japan, ziet een begeleid vrachtschip met hoge snelheid richting het oosten varen. In deze situatie kun je proberen hoe je torpedo's werken in echte actie en een oplossing vinden tegen dit varende konvooi. Onthoudt goed dat hoewel de Torpedo Data Computer nauwkeurig uitrekent onder welke hoek je de torpedo's af moet vuren, het soms verstandiger is om meerdere torpedo's af te vuren, voor het geval dat je prooi plotseling van koers verandert.



WAHOO TEGEN KONVOOI
(Lt. Commandant 'Mush' Morton)
Overdag/aan de oppervlakte
26 jan. 1943, Breedtegraad 2-37 N, Lengtegraad 139-42 O.

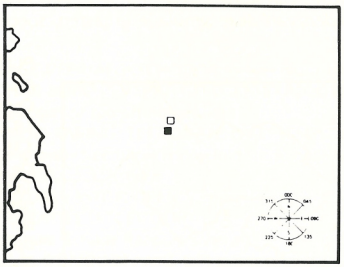
Voor de kust van Nieuw Guinea ziet de USS Wahoo een klein japans konvooi. De situatie is een droomplaatje voor elke duikboot. Een konvooi zonder begeleiging, maar met een troepenschip en een grote tanker. Het konvooi heeft echter al een noodbericht om hulp gestuurd en een torpedojager is onderweg! Je moet dus snel toeslaan en zoveel mogelijk schade aanrichten als mogelijk is. Gebruik ook je achterste torpedokamer als je voorste leeg is.



HAMMERHEAD BIJ BORNEO

(Commandant J.C. Martin)
Nacht/Radar
1 oktober 1944, Breedtegraad 6-30 N, Lengtergraad 116-11 O.

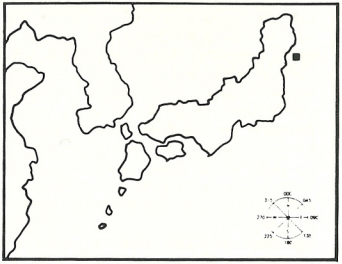
De radar pikt een groot begeleid konvooi op terwijl de USS Borneo patrouilleerd voor de noordelijke kust van Borneo. De tanker, een van de weinige overgebleven japanse takers in deze tijd van de oorlog, is je belangrijkste doelwit. Deze opdracht introduceert een echt nachtelijk gevecht tegen een begeleid konvooi. Je moet zo lang mogelijk onopgemerkt blijven. Vaar op langzame snelheid en probeer je aanval zo uit te mikken, dat het escorte net aan de andere kant van het konvooi is.



SAERAVEN BIJ TOAGEL MLINGUI

(Commandant H. Cassedy)
13 januari 1943, breedtegraad 9-12 N, Lengtegraad 130-38 O.

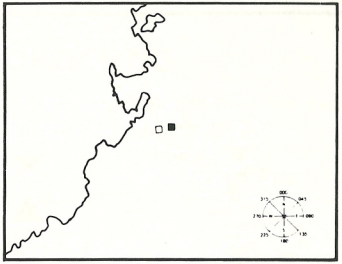
Ergens tussen de Filippijnen en de japanse marinebasis Truk Langoon komt de USS Searaven een konvooi tegen dat op weg is naar het noorden. Je bent in een slechte positie. Je moet het konvooi overdag aanvallen.



TAUTOG BIJ NACHT

(Lt. Commandant Sieglaff)
Radar/Heldere Nacht
16 maart 1944, breedtegraad 42-25 N, Lengtegraad 144-55 O.

Alan de oostkust van Japan ontdekt de USS Tautog een japans konvooi. Nachtelijke aanvallen zijn erg afhankelijk van het zicht wat je hebt boven water. Als het slecht zicht is, kan een duikboot makkelijk zijn prooi benaderen aan de oppervlakte. Als het zicht echter goed is, moet je wat voorzichtiger zijn.

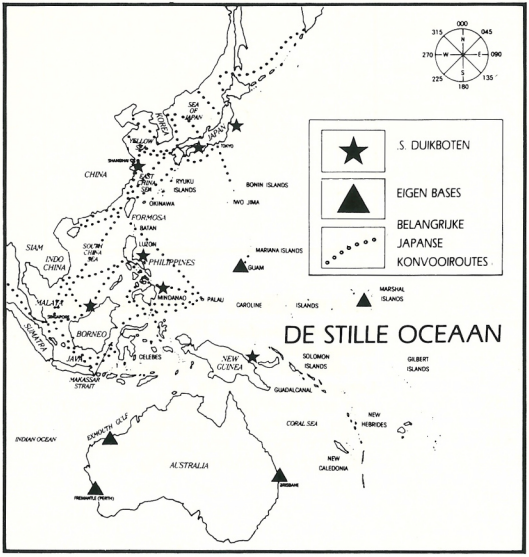


GRAYBACK IN DE CHINESE ZEE

(Lt. Commandant J.A. Moore)
Radar onder water
21 oktober 1944, Breedtegraad 26-48 N, Lengtegraad 124-56 O.

Een erg moeilijke situatie. Drie, met radar uitgeruste, escortes begeleiden een konvooi! Je beste hoop is een periscoopaanval bij zonsopgang of zonsondergang.

OORLOGSPATROUILLE SCHERMEN



De oorlogspatrouilles zijn een echte test van je vaardigheden als duikbootkapitein. Je opdracht bestaat uit het volgens van de japanse konvooiroutes, het vinden, aanvallen en tot zinken brengen van zoveel mogelijk tonnen vijandelijke schepen. Je komt een hoop situaties, kansen en gevaren tegen. Let er goed op dat elke duikboot weer verschillend is en dat je je tactiek aan moet passen aan de sterke en zwakken punten van je duikboot.

Kijk naar de kaart voor de japanse konvooiroutes. Deze routes waren actief aan het begin van de oorlog. Tijdens het verloop van de oorlog wordt het gebied dat beheersd wordt door de Japanners steeds kleiner en wordt het dus moeilijker om konvooien te vinden uit de buurt van Japan zelf. Later in de oorlog wordt het makkelijker om doelen te vinden rond de eilanden van Japan.

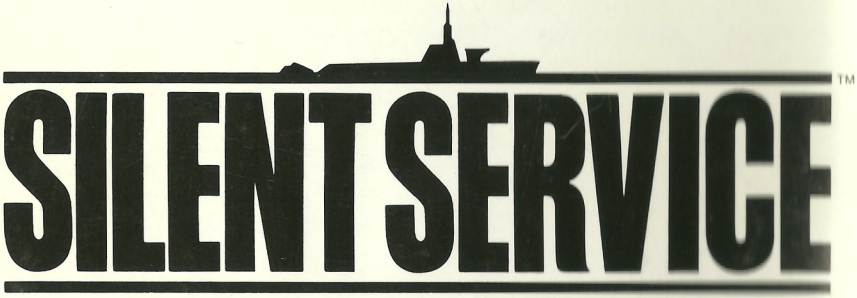
BEHANDEL JE KONAMI SPEL VOORZICHTIG

* Deze KONAMI spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.

* Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigd het spel.

* Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."



Konami® is a trademark of Konami industry Co., Ltd.
Silent Service™ is a trademark of MicroProse Software Inc.
Nintendo and Nintendo Entertainment System
are trademarks of Nintendo.
© 1990 Konami

Printed in Japan
Imprimé au Japon